

**Penerapan dan Analisis Pembelajaran Dengan Metode Kooperatif
Tipe Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran
Pengembangan Web**

(Studi Kasus: SMK Kristen Salatiga)

Artikel Ilmiah

**Diajukan kepada
Fakultas Teknologi Informasi
untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Komputer**



Oleh:

Shinta Artha Rahindi

NIM: 702011023

Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Salatiga

2015

**Penerapan dan Analisis Pembelajaran Dengan Metode Kooperatif Tipe
Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Pengembangan Web
(Studi Kasus : SMK Kristen Salatiga)**

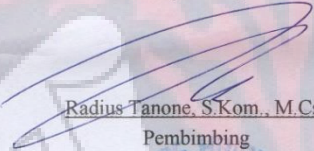
Oleh,

Shinta Artha Rahindi
NIM : 702011023

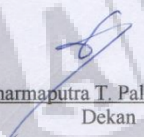
ARTIKEL ILMIAH

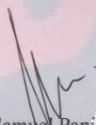
Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer guna
memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer

Disetujui oleh,


RADIUS TANONE, S.Kom., M.Cs.
Pembimbing

Diketahui oleh,


Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.
Dekan

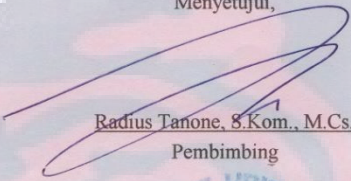

Frederik Samuel Papilaya, S.Kom., M.Cs.
Ketua Program Studi

1956
**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2015**

Lembar Pengesahan

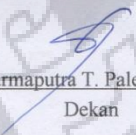
Judul Tugas Akhir : Penerapan dan Analisis Pembelajaran Dengan Metode
Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Mata
Pelajaran Pengembangan Web (Studi Kasus : SMK Kristen
Salatiga)
Nama Mahasiswa : Shinta Artha Rahindi
NIM : 702011023
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknologi Informasi

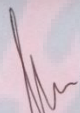
Menyetujui,


Radians Tanone, S.Kom., M.Cs.

Pembimbing

Mengesahkan,


Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.
Dekan


Frederik Samuel Papilaya, S.Kom., M.Cs.
Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus Ujian tanggal: 27 November 2015

Penguji:

1. Mila Chrismawati Paseleng, S.Si., M.Pd.
2. Elizabeth Sri Lestari, S.Pd., M.Lis.



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shinta Artha Rahindi
NIM : 702011023 Email : shintarahindi@gmail.com
Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : PTIK
Judul tugas akhir : Penerapan dan Analisis Pembelajaran Dengan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Pengembangan Web (Studi Kasus : SMK Kristen Salatiga)
Pembimbing : 1. Radius Tanone, S.Kom, M.Cs.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 7 Januari 2016



Shinta Artha Rahindi



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
Jl. Diponegoro 52 – 60 Salatiga 50711
Jawa Tengah, Indonesia
Telp. 0298 - 321212, Fax. 0298 321433
Email: library@adm.uksw.edu; http://library.uksw.edu

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shinta Artha Rahindi
NIM : 702011023 Email : shintarahindi@gmail.com
Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : PTIK
Judul tugas akhir : Penerapan dan Analisis Pembelajaran Dengan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Pengembangan Web (Studi Kasus: SMK Kristen Salatiga).

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatasnya bagi satu pihak saja: Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 7 Januari 2016

Shinta Artha Rahindi

Mengetahui,

Radius Tanone, S.Kom, M.Cs.

Penerapan dan Analisis Pembelajaran Menggunakan Web Interaktif Dengan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Pengembangan Web

¹Shinta Artha Rahindi, ²Radius Tanone,

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia

Email: ¹shintarahindi@gmail.com, ²radiustanone@gmail.com,

Abstract

Penelitian ini digunakan untuk menjawab permasalahan, yaitu apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif metode TGT dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran pengembangan *web* kelas X4 Multimedia SMK Kristen Salatiga. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One-Shot Case Study*. Subyek yang diteliti adalah siswa kelas X4 Multimedia SMK Kristen Salatiga. Pengumpulan data berupa wawancara, lembar pengamatan (observasi), aktivitas belajar siswa serta instrument tes untuk mengukur hasil belajar setiap pertemuan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dan mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa pada saat siswa belum melakukan *treatment*/perlakuan dengan rata-rata sebesar 65,20% dan meningkat menjadi 83,75% setelah mendapatkan *treatment*/perlakuan dengan menggunakan metode TGT. Aktifitas belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan. Pada pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria Baik yaitu 15%, sedangkan pada pertemuan II meningkat menjadi 90%.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, *Team Game Tournament*, Web Interaktif

Abstract

The aim of this study is to answer a question, does the implementation of TGT mode in cooperative learning model can increase the students learning result and activity in web design of X4 class of multimedia in SMK Kristen Salatiga. This research use one shot case study research design. The subject is students of X4 class of multimedia in SMK Kristen Salatiga. In collecting the data this study use interview, observation, students learning activity and also test instrument to measure the learning result in each meeting. The result of the study shows the TGT mode in cooperative learning model is effective with using interactive web of www.codecademy.com and it can increase students' activeness and achievement of X4 in design web in SMK Kristen Salatiga. That can be shown by the increasing of students learning result when they are not to do the treatment with average 65,20 than increase to 83,75 after do the treatment with using TGT mode. The students learning activities during learning process by using cooperative learning with TGT model were increased. At the first meeting the number of students who get a good criteria is 15%, whereas at the second meeting increased into 90%.

Keywords: Cooperative Learning, Team Game Tournament, Interactive Web

¹ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana

² Staf Pengajar Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Teknologi Informatika, Universitas Kristen Satya Wacana

1. Pendahuluan

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan paling pokok. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama ditentukan oleh proses belajar mengajar yang dialami siswa. Siswa yang belajar akan mengalami perubahan, baik dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.

Peningkatan kualitas mutu pendidikan dan pengembangan proses pembelajaran merupakan masalah yang selalu menuntut perhatian. Perbedaan tingkat serap antara siswa yang satu dengan yang lainnya terhadap materi pembelajaran menuntut seorang guru melakukan inovasi dalam pembelajaran sehingga tidak sekedar menyajikan materi, tetapi juga perlu menggunakan metode yang sesuai, disukai dan mempermudah pemahaman siswa.

Bersumber dari hasil observasi yang dilakukan di SMK Kristen Salatiga, banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi pengembangan *web* yang sedang dipelajari. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru Pengembangan *Web* saat mengajar di kelas adalah metode ceramah disertai mencatat. Guru masih menggunakan papan tulis sebagai media mencatat dan buku sebagai panduan mengajar. Hasil wawancara dengan guru TIK SMK Kristen Salatiga, disebutkan bahwa penugasan yang diberikan guru saat mengajar juga tidak dikerjakan dengan baik. Tugas yang seharusnya dikerjakan di rumah juga sering kali diabaikan oleh siswa, karena kondisi siswa yang tidak memiliki media sebagai alasannya. Kondisi ini mempengaruhi hasil belajar, aktivitas belajar dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran.

Peran guru yang belum memanfaatkan pembelajaran secara maksimal serta belum mendapatkan strategi pembelajaran dengan baik akan berpengaruh pada kurangnya potensi siswa untuk belajar mandiri, siswa hanya menjadi objek pembelajaran. Evaluasi materi yang diajarkan hanya menyentuh aspek kognitif, dengan tes sebagai alat evaluasi, prestasi siswa kurang optimal dan pola interaksi searah. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal. Kondisi tersebut ditunjukkan pada nilai rata-rata ulangan harian pelajaran pengembangan *web* yaitu 64.16 dengan nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 7.5 maka siswa yang mencapai nilai ketuntasan hanya sebesar 45%.

Perlu ada inovasi dalam meningkatkan strategi pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai pendukung peningkatan pembelajaran, untuk dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi juga meningkatkan interaksi sosial siswa, karena pembelajaran seolah-olah seperti permainan dan perlombaan. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pengembangan *Web*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Turnament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas X4 Multimedia mata pelajaran pengembangan *web* di SMK Kristen Salatiga.

Manfaat dari penelitian ini agar guru mampu meningkatkan strategi pembelajaran untuk menemukan dan mengembangkan wawasan serta meningkatkan kemampuan kreatif siswa saat proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung dengan metode pembelajaran TGT.

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pengajaran pengembangan *web* dengan metode kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X4 Multimedia SMK Kristen Salatiga.

2. Kajian Pustaka

Penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam materi Pokok Logaritma guna meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas X A MAN Semarang 2 Semester Gasal Tahun Pelajaran 2009-2010”. Menyatakan bahwa ada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT [1].

Penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek”. Menyatakan bahwa motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Panggul dalam mengikuti pembelajaran bolavoli setelah diterapkan model pembelajaran TGT menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan respon terhadap penerapan model TGT di kelas X SMAN 1 Panggul dalam mengikuti pembelajaran bolavoli adalah setuju [2].

Sementara itu, penerapan pembelajaran berbasis *web* sudah banyak diterapkan dalam pembelajaran. Terbukti dalam penelitian lain, menemukan bahwa pemanfaatan media *web* memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk memegang kendali pada setiap pembelajaran dan *web* sudah sangat fleksibilitas atau dapat diakses dimana dan kapan saja [3]. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *e-learning* berbasis *web*, terlihat adanya pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa untuk memotivasi siswa dalam belajar, semangat untuk mencari dan menemukan, berpikir kritis dan logis [4].

Pembelajaran yang melibatkan siswa aktif adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu

cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberikan dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran serta dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik [5]. Aspek-aspek pada pembelajaran kooperatif meliputi, tujuan, level kooperatif, pola interaksi dan evaluasi. Aspek tersebut sangat berpengaruh bagi kesuksesan dari pembelajaran kooperatif [6]. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas siswa untuk berperan aktif adalah model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, tipe, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas [7]. Tujuan belajar kooperatif adalah untuk memberikan siswa pengetahuan, konsep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan serta mampu memberikan kontribusi.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*) [8]. Kelebihan metode kooperatif TGT : (1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, (4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, (6) Motivasi belajar lebih tinggi, (7) Hasil belajar lebih baik, (8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi [9]. Langkah-langkah dalam pembelajaran metode TGT adalah : (1) Penyajian kelas, yang disampaikan guru pada awal pembelajaran berupa materi. (2) *Team*, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang dipilih guru secara *heterogen*. (3) *Game*, berupa media interaktif yang dilakukan secara bertahap oleh masing-masing kelompok. (4) Turnamen, struktur dimana *game* berlangsung. (5) Rekognisi *Team*, pemberian penghargaan [8].

3. Metode Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana hasil penelitian ini lebih menekankan pada makna daripada generalisasi [10].

Jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu *One-Shot Case Study* yaitu dengan desain ini terdapat suatu kelompok diberi *treatment*/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya tentang perilaku berkarakter siswa selama proses pembelajaran [10].

Subyek penelitian adalah siswa kelas X4 Multimedia di SMK Kristen Salatiga yang berjumlah 22 siswa. Data-data dikumpulkan berupa data nilai

siswa (*post test*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara, dokumentasi dan *test*.

Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa langkah, yaitu : (1) Merumuskan masalah penelitian, (2) Menentukan konsep dan hipotesa serta menggali kepustakaan, (3) Pengambilan sampel, (4) Pembuatan angket, (5) Pekerjaan lapangan, (6) Analisa menggunakan TGT sebagai metode pembelajaran dan Penulisan laporan

Tabel 1. Tahapan Penelitian

No	Tahapan Penelitian	Keterangan
1	Tahap Awal	<ul style="list-style-type: none">- Merumuskan masalah penelitian- Menentukan konsep dan hipotesa serta menggali kepustakaan
2	Tahap Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none">- Pengambilan sampel- Pembuatan angket- Pekerjaan Lapangan
3	Tahap Akhir	<ul style="list-style-type: none">- Analisa menggunakan TGT sebagai metode pembelajaran- Penulisan Laporan

Tahap awal yang dilakukan adalah melakukan identifikasi dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Pada tahap ini metode yang dilakukan yaitu wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan guru di SMK Kristen Salatiga pengampu mata pelajaran Pengembangan *Web*. Data yang dihasilkan bahwa siswa tidak begitu antusias dengan mata pelajaran ini, siswa cenderung tidak memperhatikan ketika guru mengajar di depan kelas. Ini disebabkan mata pelajaran Pengembangan *Web* masih sulit dipelajari siswa.

Tahap pelaksanaan adalah mengambil sampel di SMK Kristen Salatiga, kelas X-4 Multimedia. Adanya pertimbangan mengambil sampel di kelas X 4 karena tujuan penelitian ini adalah penerapan pembelajaran menggunakan media interaktif (web interaktif) dan kelas ini merupakan kelas yang dikhususkan mempelajari pengembangan *web*. Metode yang digunakan pada penerapan ini adalah metode pembelajaran TGT.

Tahap akhir yaitu menganalisa pembelajaran menggunakan TGT. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode TGT. Hasil dari pembelajaran ini akan dilihat apakah terdapat peningkatan strategi dan capaian belajar dengan lebih baik. Langkah selanjutnya mengolah skor hasil pembelajaran untuk diambil kesimpulan. Pembuatan laporan penelitian dibuat berdasarkan hasil yang diperoleh selama penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain : (1) Wawancara, digunakan untuk menunjang kegiatan yang bertujuan untuk

mendapatkan informasi tentang kesulitan yang dialami guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. (2) Observasi, digunakan untuk mengamati perilaku dan respons siswa terhadap perlakuan yang diberikan oleh guru. Metode yang digunakan guru saat mengajar, materi yang disampaikan guru, kondisi kelas, proses belajar mengajar dan interaksi antara guru dan siswa. (3) Tes, yaitu cara yang dapat dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran, dan penilaian dibidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas, serangkaian tugas (baik berupa pertanyaan yang harus dijawab atau perintah yang harus dikerjakan) sehingga dari data tersebut dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif yaitu dengan menganalisis data secara kualitatif yang dimulai dengan menelaah data yang diperoleh dari berbagai sumber atau informasi, baik melalui wawancara maupun dokumentasi. Data tersebut terlebih dahulu dibaca, dipelajari, ditelaah, kemudian dianalisis dan dapat ditarik kesimpulan.

4. Hasil dan Pembahasan

Dari metode kooperatif tipe TGT yang sudah dilakukan di kelas X4 Multimedia SMK Kristen Salatiga, dalam penilaian hasil belajar siswa agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, guru harus mampu mengkondisikan kegiatan belajar secara efektif. Upaya yang dilakukan untuk mewujudkan kondisi pembelajaran yang efektif dapat didukung dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan kesiapan siswa belajar di kelas.

Siswa diberikan materi terlebih dahulu kemudian dilakukan *pre-test* selama 30 menit. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum siswa diberi materi dengan metode TGT. Dalam penelitian ini tidak digunakan kelas kontrol sebagai pembandingan, namun ingin menguji keefektifan penerapan model pembelajaran TGT tersebut, dengan membandingkan nilai dengan mengamati proses pembelajaran selama di kelas.

Proses pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dimulai dengan beberapa tahapan. Tahap pertama adalah pengenalan, pada tahap pengenalan, guru membuka pelajaran dengan salam, siswa menjawab dengan serempak. Guru memberikan apersepsi materi tentang memahami struktur dasar HTML. Setelah melakukan apersepsi, guru menjelaskan model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dimana peserta didik harus saling bekerja sama dengan tim dalam membahas lembar kegiatan guna meningkatkan nilai tim pada saat kuis dan *game* sehingga mendapat predikat/penghargaan sesuai dengan hasil yang akan diraih masing-masing kelompok. Guru kemudian menjelaskan secara singkat mengenai materi pelajaran. Setelah itu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Terdapat 22 siswa di kelas X4 Multimedia SMK Kristen Salatiga dan guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, pembagian kelompok

dilakukan oleh guru supaya kelompok yang dihasilkan *heterogen* dengan jumlah siswa sebanyak 4. Dalam setiap kelompok terdapat siswa yang mempunyai tingkat kemampuan akademis tinggi, sedang dan rendah.

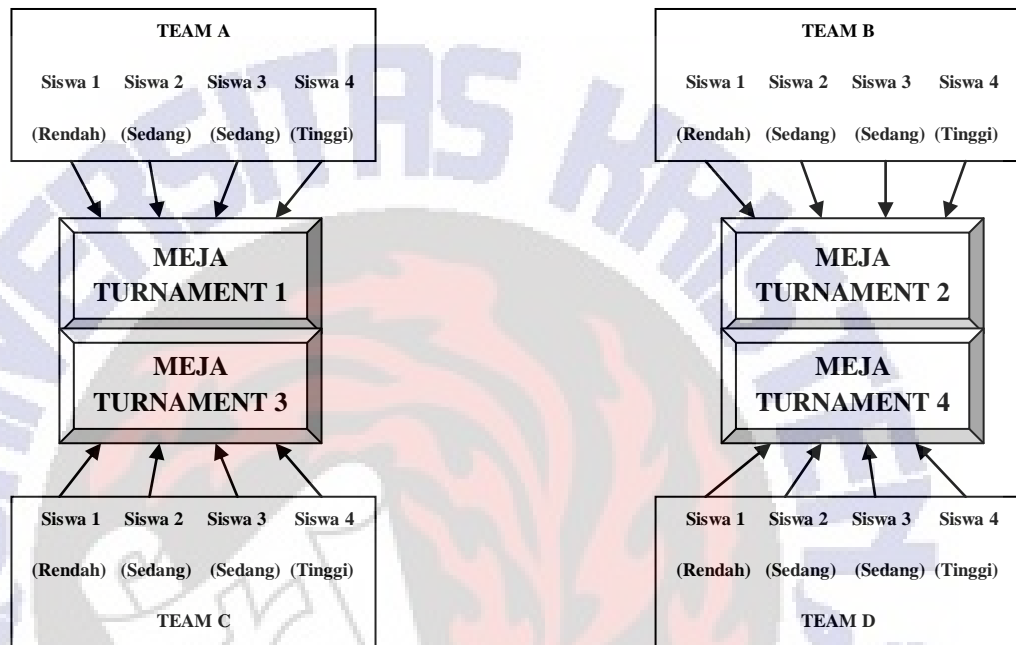
Tahap kedua adalah belajar *team*. Setelah seluruh siswa mengelompok, guru menjelaskan cara kerja dan tanggung jawab masing-masing siswa dalam kelompok. Guru membagi lembar materi/modul kepada tiap kelompok untuk dipelajari bersama. Siswa saling berdiskusi dan berusaha memahami dan saling bertanya dengan teman satu kelompoknya. Suasana kelas kondusif dan berjalan dengan baik. Guru berusaha memberikan pengarahan dan berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar ini. Guru aktif memberikan pengarahan kepada siswa yang belum paham dan berkeliling memantau kerja kelompok. Setiap satu kelompok sudah disediakan satu komputer untuk mendukung pembelajaran. Selama belajar dalam tim, tugas para anggota tim yaitu menguasai materi yang telah disampaikan guru dalam presentasi kelas dan membantu anggota lainnya untuk menguasai materi tersebut. Setiap tim mempunyai lembar kegiatan yang dapat mereka gunakan untuk melatih kemampuan selama proses pembelajaran.

Tahap ketiga adalah turnamen. Turnamen merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan. Terdapat 4 meja turnamen dimana tersedia 1 komputer disetiap masing-masing meja turnamen dan digunakan untuk melakukan *game* antar kelompok. Pada pelaksanaan turnamen, guru sudah menyediakan media interaktif dalam hal ini *web* interaktif, www.codecademy.com. Sebelum memulai turnamen, siswa yang memiliki kemampuan setara duduk bersama dalam satu meja turnamen. Guru menempatkan siswa yang berkemampuan akademik rendah untuk memulai turnamen dengan mengerjakan soal pertama. Terdapat 10 soal untuk dikerjakan dalam turnamen ini. Apabila siswa dalam urutan pertama bisa mengerjakan soal dengan baik, maka tim akan mendapatkan 10 point. Jika siswa tidak bisa mengerjakan soal, maka tim tidak mendapatkan point. Siswa dalam satu tim yang bisa menyelesaikan soal, akan dilanjutkan dengan siswa diurutan berikutnya untuk menyelesaikan soal kedua dan seterusnya hingga soal berhasil diselesaikan. Apabila ada siswa yang tidak bisa mengerjakan soal, teman satu tim berhak membantu, tetapi tidak bisa menggantikan posisi siswa untuk menyelesaikan soal tersebut jika itu bukan bagiannya. Teman satu tim hanya bertugas memberikan masukan.

Tahap terakhir adalah rekognisi *team*. Setelah semua soal *game* terjawab, masing-masing tim akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata setiap tim mencapai kriteria tertentu. Tim mendapatkan julukan “*Good Team*” jika nilai kelompok < 60 , julukan “*Great Team*” jika $60 \leq$ nilai kelompok < 80 , dan “*Super Team*” jika nilai kelompok ≥ 90 . Setelah mendapatkan hasil rata-rata dari masing-masing tim, guru memberikan evaluasi dan meminta seluruh tim untuk memberikan kesimpulan tentang proses pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif TGT. Meskipun seluruh siswa terlihat lelah setelah turnamen berlangsung, tapi mereka sangat berantusias

mengikuti dan mengerjakan setiap sesi *game* saat berlangsung hingga *game* berakhir. Proses yang terjadi pada tahapan TGT seperti yang sudah dijelaskan di atas dapat ditunjukkan pada Gambar 1.

Gambar 1. Penempatan siswa pada meja tournament



Setelah menyiapkan strategi TGT untuk diimplementasikan pada siswa Kelas X4, maka perlu dilihat keadaan awal sebelum dilakukan *treatment*/perlakuan dan setelah dilakukan *treatment*/perlakuan (menggunakan TGT). Aspek yang dilihat dari siswa pada pengukuran capaian pembelajaran serta keadaannya dalam setiap kondisi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Aspek yang diamati pada setiap pembelajaran

No	Aspek yang diamati dari siswa	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Siswa mendapatkan tujuan pembelajaran di awal pembelajaran	-	-	V
2	Siswa termotivasi dalam proses belajar mengajar	-	-	V
3	Tanya jawab dalam proses belajar mengajar	-	-	V
4	Siswa dibagi dalam kelompok heterogen	-	-	V
5	Merumuskan masalah bersama dengan kelompok	-	-	V
6	Kesempatan siswa bertanya dan menjawab pertanyaan baik kepada guru maupun sesama siswa	-	V	V
7	Siswa mendapatkan evaluasi dalam	-	V	V

	pembelajaran			
8	Siswa mampu menarik kesimpulan	-	V	V
9	Adanya dorongan dan kemauan belajar	-	V	V
10	Keinginan untuk berhasil dalam pembelajaran	V	V	V
11	Siswa memperhatikan arahan dari guru	-	V	V
12	Siswa mampu menarik kesimpulan	-	-	V

Selama proses belajar mengajar dilakukan pengamatan terhadap jalannya pelajaran yang mencakup aktivitas belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan kedua sebelum dilakukan *treatment*/perlakuan menunjukkan bahwa siswa belum cukup terampil dalam diskusi kelompok sehingga siswa kurang aktif pada saat proses belajar mengajar. Dari aktivitas belajar siswa, siswa kurang serius dalam memperhatikan guru dalam bertanya, siswa belum banyak berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan masih rendahnya kerjasama dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Dari motivasi belajar siswa masih ada siswa yang malas dan rasa ingin tahu siswa masih rendah dalam belajar. Siswa masih jarang bertanya dengan teman sekelompoknya.

Data analisis aktivitas belajar pada pertemuan I sebelum diterapkan *treatment*/perlakuan dalam proses belajar mengajar yang diukur dengan menggunakan lembar observasi yang diberikan guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sebelum Menggunakan Metode TGT

No	Keaktifan Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Kurang	12	60 %
2	Cukup	5	25 %
3	Baik	3	15%
Jumlah		20	100 %

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 20 siswa yang hadir, sebanyak 60 % siswa dalam aktivitas belajar mendapat kriteria kurang, 25 % siswa mendapat kriteria cukup dalam melakukan sosialisasi dalam berkelompok dan 15 % siswa sudah baik dalam aspek keaktifan di kelas, baik dalam melakukan proses belajar mengajar dan memperhatikan guru.

Pada pertemuan kedua saat dilakukan *treatment*/perlakuan, proses belajar mengajar berjalan lancar dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Sebagian besar siswa sudah terlibat langsung dengan pembelajaran kooperatif selama proses pembelajaran. Siswa sudah banyak memberikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa lebih aktif dalam berdiskusi dalam kelompoknya. Dari segi motivasi belajar siswa lebih berantusias dalam mengikuti pembelajaran.

Data analisis aktivitas belajar pada pertemuan II setelah diterapkan *treatment*/perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif

TGT dalam proses belajar mengajar yang diukur dengan menggunakan lembar observasi yang diberikan guru adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Metode TGT

No	Keaktifan Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Kurang	-	-
2	Cukup	2	10 %
3	Baik	18	90%
Jumlah		20	100 %

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan terhadap aspek keaktifan siswa, sebanyak 90 % siswa sudah cukup terampil dalam proses belajar mengajar di kelas serta tanya jawab dan cara bersosialisasi dalam berkelompok juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan saat sebelum dilakukan *treatment*/perlakuan. 10% dikategori cukup dan tidak ada siswa yang berada di kategori kurang. Karena proses belajar mengajar sudah lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran di pertemuan sebelumnya.

Tabel 5. Desain pembelajaran dengan menggunakan TGT pada siklus II [8]

Tahapan yang dilakukan
1. Guru mengadakan appersepsi atau menjelaskan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai
2. Guru memberikan evaluasi dengan memberikan soal kepada siswa secara individu dan bersama-sama dengan siswa melakukan Tanya jawab
3. Guru membagi siswa menjadi 4 tim belajar, setiap tim belajar beranggotakan 4-5 siswa yang terdiri dari siswa pandai, sedang dan kurang. Kemampuan siswa ini berdasarkan nilai kognitif, afektif dan psikomotorik serta informasi tentang kemampuan siswa dari skor rata-rata nilai pada tes sebelumnya. Siswa diurutkan berdasarkan ranking dari yang berkemampuan tinggi ke kemampuan rendah
4. Mengadakan turnamen <i>game</i> . Guru memberikan lembar kegiatan siswa berupa media interaktif untuk dijawab bersama dengan kelompok sesuai dengan urutan yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya
5. Skor yang diperoleh peserta dalam permainan ini dicatat pada lembar pencatatan skor
6. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang skornya paling tinggi

Berdasarkan evaluasi pembelajaran siswa setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat diketahui pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT

NO	KODE TEAM	KKM	SKOR SISWA	KETERANGAN
1	TEAM A	75	80	Great Team
2	TEAM B	75	100	Super Team
3	TEAM C	75	75	Great Team
4	TEAM D	75	80	Great Team

Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari aktivitas siswa dan peran guru, guru dengan siswa maupun siswa dengan guru sudah bisa kooperatif. Pada pembelajaran ini siswa sudah semakin mengerti dan terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif metode TGT.

Analisis data tentang nilai siswa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah tindakan. Dari analisis data tentang hasil belajar siswa melalui evaluasi pembelajaran sebelum dilakukan *treatment*/perlakuan jumlah siswa yang tuntas hanya 40% dan siswa yang tidak tuntas mencapai 60% dengan nilai rata-rata 65,2. Sedangkan dengan dilakukannya *treatment* menggunakan metode pembelajaran TGT, rata-rata nilai mencapai 83,75%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat sebesar 18,55%. Aktifitas belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan. Pada pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria Baik yaitu 15%, sedangkan pada pertemuan II meningkat menjadi 90%.

5. Simpulan

Hasil penerapan metode kooperatif tipe TGT terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa. Dalam proses pembelajaran yang terjadi, siswa juga menjadi lebih aktif. Selain itu metode kooperatif tipe TGT membantu dalam penyampaian materi di kelas. Nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan signifikan yaitu sebesar 18,55%. Nilai rata-rata pada saat sebelum dilakukan *treatment*/perlakuan adalah 65,2%, kemudian pada saat setelah menggunakan TGT meningkat menjadi 83,75%. Nilai siswa yang tuntas KKM juga meningkat signifikan. Sebelum dilakukan *treatment*, nilai siswa yang tuntas KKM sebanyak 4 (40%). Sementara pada saat setelah dilakukan *treatment*, nilai siswa yang tuntas KKM sebanyak 10 (100%). Aktifitas belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan. Pada pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria Baik yaitu 15%, sedangkan pada pertemuan II meningkat menjadi 90%.

Adapun saran untuk penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT perlu ditindak lanjuti tidak hanya pada materi pengembangan *web*, tetapi juga pada materi lain. Diharapkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini agar dapat terus diperbaiki dalam pelaksanaannya dan dapat

dikembangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa maupun aktivitas guru.

6. Daftar pustaka

- [1] Atik Liulin Nuha, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X A MAN Semarang 2 Semester Gasal Tahun Pelajaran 2009-2010” *Skripsi*, Program studi Pendidikan Islam Ilmu Pendidikan Matematika Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2009.
- [2] Dian Riski Nugroho, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek”, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Olahraga dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya, 2011
- [3] Tasri, L.U. (2011). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web.*Jurnal MEDTEK, Wolume 3, Nomor 2, Oktober 2011*
- [4] Wijaya, M. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran *e-Learning* Berbasis Web dengan Prinsip *e-Pedagogy* dalam Meningkatkan Hasil Belajar.*Jurnal Pendidikan Panabur – No.19/Tahun ke-11/Desember 2012*
- [5] Isjoni, M.Si. 2012. *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan KecerdasanKomunikasi antar Peserta Didik)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- [6] Huda, Miftahul. 2011. Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [7] Ridhaazza. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Diperoleh 30 November 2012, dari <http://model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt.html>
- [8] Slavin, E Robert. 2008. Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik). Bandung : Nusa Media.
- [9] Suarjana. 2000. Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Vol 3 No.1 .Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK) .hal 10.
- [10] Sugiyono : Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta, Bandung: 2009